er

style

Moon light Saga

Sample Map

Moon Light Saga Sample Map

Super Style

Users Manual

ごあいさつ

　この度は、当サークルの「Ｍｏｏｎｌｉｇｈｔ Ｓａｇａ・お試しマップ－ＳｕｐｅｒＳｔｙｌｅ－をお買い上げ頂き、誠にありがとうございます。
　この、ＭＬＳ・ＳＳは、来年度発売予定の当サークルのソフト「ムーンライト・サガ」の体験版に当たるものでございます。大した内容はありませんが、ごゆっくりとお楽しみ下さい。

ムーンライト・サガとは？

　ムーンライト・サガとは、当サークル、MapleYardが社運をかけて作成中の、アクションＲＰＧです。
　今回は、その紹介も兼ねて、こういった形で公表することとなりました。

　この「ムーンライト・サガ」、私達が今後を賭けるソフトであるため（大げさかも・・・）、グレードはかなり高いと自負しております。はっきり言って、ソフトハウス並のデキの自信はあります。・・・まあ、何を言おうと、実際に決めるのは、あなたですからね。せっかくすぐそこに「体験版」があるのですから、実際にやってみて下さい。
　参考までに、特徴を挙げますね。

♪ 売り

☆ＭＳＸ業界初！！
　完全スムーズスクロール型アクションＲＰＧ！

★ジョイパッドを持ったときは、完全キーボードレス！

☆１ＭＡＰ内、完全ノン・ディスクアクセスを実現！
　これにより、会話、ウインドウオープン時の煩わしさはありません！

★スプライト６４個同時表示！！

☆Ｆ．〇．、クロノ〇リガー顔負けの、表情豊かなキャラクター！

★ＦＭ音源、ＭＳＸ－ＭＩＤＩ、両対応！

☆ＦＭ音源は、Ｍ－ＦＡＮ、ＭｕｓｉｃＴｒｙｓｔでおなじみの
　福井　英晃が、全面作曲！！

★ＦＭとＭＩＤＩで、完全に違うＢＧＭ！
　１本で、２度おいしい！！

☆コンシューマー機に譲らない、綺麗なグラフィック！

★前、後編にわたる、壮大なストーリー！

Moon light Saga

Sample Map

S. S. Reference

Koko wa -Super Style- no
sousa houhou wo setsumei suru
tokoro desuyo.
Chanto yonde kaiteki ni
"Play" siyou ne!

ゲームを始める前に・・・

このセットには、以下のものが入っています。

▼ システムディスク　　ゲーム起動用のディスクです。プロテクトノッチは、必ず書込可にしておいて下さい。

▼ カーニバルディスク　　お楽しみディスクです。これ単体では起動しません。

▼ この本　　マニュアルです。必ず読んでから始めましょう。

▼ アンケートはがき　　是非投函して下さい。

＜＜注意！！＞＞
システムディスクには、現在の情報を書き込みますので、絶対にプロテクトノッチを書込禁止にしないで下さい。ゲームが起動できなくなります。

さあ！ゲームを始めよう！！

ＭＳＸｔＲに「システムディスク」を挿入し、電源を入れて下さい。自動的にゲームが始まります。

☪ セットアップ画面での操作

起動が終わると、まず、セットアップメニューが出てきます。ここではまず、３つの選択が出来ます。

♪ Begin to Moon light Saga
♪ Go to the Maple Museum!
♪ Configrations...

① Begin to Moon light Saga
これが、「お試しマップ」のメインです。実際に、製品版のゲームが、ほんの少しだけ（本当に少しだけ）出来ます。ここをセレクトして、Ｙｅｓで起動します。

② Go to the Maple Museum!
これは、「SuperStyle」の「おまけ」です。やっぱりゲーム形態になっていますが、うちのスタッフの絵が見れます。ちょっとウラもあります。

③ Configrations...
画面出力、音声出力を切り替えます。音声は、ＦＭかＭＩＤＩかを選んで下さい。ＭＩＤＩは、インターフェイスの無い機種では出てきません。画像は、ご家庭のＴＶがＲＧＢか否かで選択して下さい。それに最適化したパレットになり、見やすくなります。
Ｂボタンで終了です。

なお、ＭＩＤＩについては、「ＧＳ専用」です。ＳＣ８８の方は、ＳＣ５５マップにしてお楽しみ下さい。

☪ ゲーム画面での操作

ゲームでは、いろいろなことを少ないキーでやらせているので、ちょっと操作が複雑です。

① 通常時

カーソルキー：
自分を歩かせます。また、Aボタンを押している最中だと、精霊をコントロールします。

トリガA　または　「GRPH」キー：
押しっぱなしにしていると、自分の上に「吹き出し」がでて、コントロールスピリットモードに入ります。これは、精霊を思うがままに動かす魔法です。
ダブルトリガー（2度押し）をすると、ＭｅｇａＭａｇｉｃ選択モード　に入ります。ＭｅｇａＭａｇｉｃについては、後で説明します。

トリガB　または　「SPACE」バー：
通常弾を撃ちます。連射可能ですが、今回の精霊の「ウィスプ」は、１発づつしか弾がはけないので、無理です。他の精霊の中には出来るものもいます。

トリガBを押しながらトリガA　または　「ESC」キー：
ウインドウをオープンします。ウインドウについては、後ほど説明します。

② 会話、テキスト表示時

トリガA　または　「SPACE」バー：
改行マークが出たときに押すと、テキストが進みます。また、押しっぱなしにしていると、どんどんテキストが進みます。

トリガB　または　「GRPH」キー：
押しっぱなしにすると、テキストが高速にスクロールします。

カーソルキー：
基本的に、トリガAと同じですが、看板などのテキストの場合、途中でテキストを打ち切ることが出来ます。

③ ＭｅｇａＭａｇｉｃ発動体勢

カーソルキー：
左右のキーを押すと、今使えるＭｅｇａＭａｇｉｃが次々に表示されます。これで選んで実行して下さい。

トリガA　または　「SPACE」バー：
実行します。

トリガB　または　「GRPH」キー：
キャンセルします。

④ Ｗｉｎｄｏｗ　Ｏｐｅｎ時

カーソルキー：
ウインドウ中のカーソルが移動します。

トリガA　または　「SPACE」バー：
実行します。

トリガB　または　「GRPH」キー：
ウインドウを閉じます。

Ｗｉｎｄｏｗの中のこと

ウインドウの中には、以下のようなものがあります。

（1）Ｉｔｅｍｓ

ここは、薬草などの「使う」アイテムが入ります。今回はここに何か入ることは無いでしょう。

（2）Ｅｌｅｍｅｎｔａｌｓ

いま、自分が召喚できる精霊の一覧です。ここを選ぶと精霊が変わります。

（3）Ｒｉｎｇ

旅の途中で見つけるであろう「指輪」を入れるところです。指輪には、自分を護る効果があります。また、精霊にＭｅｇａＭａｇｉｃを発動させる力もあり、持っている指輪の魔法が使えます。今回は、特別に３番目に指輪、「バイルダーリング」をプレゼントしておきます。

（4）Ｉｖｅｎｔｓ

これは、いわゆる「重要アイテム」というやつです。今回は使わない・・・かは分かりませんよ！

（5）びっくりマーク（！）

コンフィグです。以下のものがあります。

1）透過モード

自分や敵が、木の下などにいて見えないときには、これをｏｎにして下さい。透けて見えるようになります。場によって使い分けましょう。例えば、今回の森のような面では必要でしょう。

2）弾はき基準変更

通常弾を自分がはくか、精霊に出させるかを決めます。精霊が出すときは、非常に操作しにくいですが、弾を撃つとき、止まらないので、連射しながら突っ走ることが出来ます。

3）自動回避モード

障害物がある時に、自動的に回り込む機能です。普段はｏｎにしておくと良いでしょう。デフォルトではｏｎになっています。

4）セーブ・ロード

体験版ではサポートしていません。

（6）ＢＧＭモード

まだ、出来ていません。

Moon light Saga

Sample Map

S. S. Others

Koko wa -Super Style- wo
yori tanosimu tame no
gotaku no page desu.
Yokattara yonde ne!

世界紀行いん　エルカドール

Welcome to the "Moon light Saga" world!!
ムーンライト・サガ　の　世界　へ　ようこそ　！！

第2回　異世界の住人達（精霊編）

みなさん、こんにちは。世界紀行いんエルカドール第２回目の今回は、神の世界の住人でもあり、ＭＬＳにとっては、大きくゲームを左右する、精霊達にスポットを当ててみましょう。

精霊とは・・・？

この世界の神は、人に非常に近い存在であるという事は、前回述べました。ということは、この世界の精霊達も、非常に親近感があります。

まず、殆どの精霊は、人と話すことが出来ます。他の世界はというと、精霊は万物の基である（元素論）、ただの力の源でしかないなど、非常に形骸化したものが多いようです。

精霊は、神が作り出したものであり、その為、信仰する神によって、使える精霊は決まってきます。また通常ですと、自分の信仰する神以外の精霊は召喚できません。

しかし、精霊は種類がかなりたくさんあり、それぞれ個性豊かな力を持っているので、普段は気になりません。例えば、今回登場する「月神ルナティリス」の持つ精霊は、ウィスプを始め、シェイド、スーパーラビット、ルナ、セレーネ、アルテミスなど、書ききれないほど存在します。

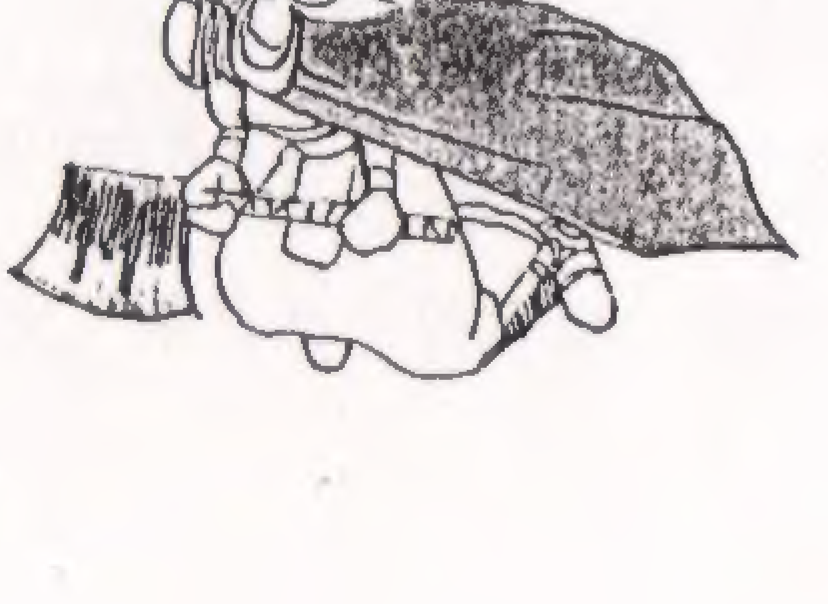
それでも不満がある場合、人は召喚師の認定を受けます。今回、主人公であるルカも、召喚士の１人です。召喚士になるには、世界各地にあると言われている「オラクル」という所へ行き、神とコンタクトをとります。「オラクル」の場所は、公言してはならず、自分で探し出さなくてはいけません。「オラクル」は、得てして人里離れた山奥や、森の中に存在します。そして、そこへ行って、神に判断を委ねるのです・・・。

召喚師と精霊達の仲

召喚師は、オラクルで契約を結んだ神の精霊を使うことが出来ます。この時与えられた精霊は、以後ずっと、その召喚師についていきます。神の世界には同じ精霊は五万といますが、その人につく精霊は、その時与えられた精霊だけです。すなわち、一度送還しても、次に召喚するときは、同じ精霊が出てきます。だから、いつ出てきても、自分の召喚師のことを、忘れないのです。

ここで注意して欲しいのは、この世界では、精霊を呼べるのは召喚師だけではないということです。一般の人でも、自分の信仰する神から、精霊を与えられることがあります。ただし、この時の精霊は、決められた１つではなく、あまたの中からのどれか１つ、ということになっています。すなわち、次に同じ精霊を呼んでも、自分のことを覚えていてくれるとは限らないのです。

さて、精霊も生き物ですから、その召喚師のことが嫌いになることがあります。その時は、召喚に応じないこともありますし、２度と出てこないこともあります。また、体力（魔力のようなものですが）にも限界があり、これが尽きると、その場で消滅して、２度と出てこなくなります。いわゆる「死」ですね。このように、精霊といえども、人間と同じように、生きているのです。



☪ ＭＬＳを飾る精霊達

ＭＬＳには、数ある精霊の中でも、メジャーな方である、５つの精霊が出てきます。それらの精霊には、様々な性格があり、それぞれ使えるものもまるで違います。それでは順次紹介していきましょう。

▼　ウィスプ

ルナティリスの精霊です。ルナティリスは小間使いによくウィスプをこき使います。性格は、一般的に「おせっかい」であると言われています。戦闘能力は今一つですが、以外と賢い精霊なので、側に置いておくと役に立つかもしれません。

リングによる増幅

・ブライトリング　　　ヒーラー

ＨＰを回復してくれます。

・フローリング　　　ハイパービーム

一直線上の敵を一気に貫きます。

・バイルダーリング　　　ホーリーライト

自分より体力の少ない、もしくは消耗している敵を消滅させます。自分より体力が有り余っている敵は、びくともしません。ばくちな魔法です。

▼　サラマンダ

火神フマクトの精霊です。非常に豪快で、突っ走る方なので、一緒になって暴れると後で泣きを見るかもしれませんよ。相談事を持ちかけると、寝てしまいます。しかし、攻撃力は異常に高く、ＭｅｇａＭａｇｉｃも全て攻撃魔法です。特に、４番目のリング「スプリームリング」の放つ、ニュークリアーボムは、数ある精霊の中でも有数の攻撃力を誇ります。

▼　シルフ

風神ティアマットの精霊です。いたずら好きな小悪魔ってとこでしょうか。言い意味でも悪い意味でも、ティアマットの写し鏡ですね。ただ、この娘がいたずらをしようとすると、なぜか自分にも、被害が出てしまいます。やっぱり悪いことは出来ないのでしょうか？？

▼　ワルキューレ

死神ネルゲイドの精霊。いついかなる時にも慎重に対処します。この世界の死神は、ちょっといいひと（？）なので、怖がる心配はありません。普通の人を殺す死神ではなく、主に不死の者を狩るのが役目の神です。ですから、ワルキューレも、アンデッドを見ると冷静さが欠けるときがあります。

▼　ルナ

ルナティリスの上位精霊です。非常に落ち着いた精霊で、お姉さんのような優しさを持っています。ただ、たまにちょっと真面目にボケるので、笑ってしまいます。しかし、そのうちに秘めたる力は絶大で、瀕死の重傷を負っていても復活させる力を持っています（死んだ者は生き返せません）。また、何が起こるか分からない「奇跡」という名のＭｅｇａＭａｇｉｃを持っています。

▼　シェイド

これもルナティリスの精霊です。非常に無口な精霊で、言われたことを忠実に守ります。ただ、本当に何も言わないので、ウラで何を考えているかは分かりません。ウィスプとぶつかると、中和して消滅してしまいます。

▼　シ？？？？？？？？？？？プ

こ、この精霊は・・・、マシンガンのように喋る喋る！そして、ちょっと物にかすっただけで消滅する。しかも、都合が悪くなると、やれ会議だ、待ち合わせだと訳の分からないことを言って自己送還するわ、それが出来ないときは自分からどこかにぶつかって消えるわ・・・。本当に登場するのか？この精霊。

以上が、ＭＬＳを飾る精霊達です。さすがにこれだけの紙面では大したことは書けません。今回の記事に興味を持たれた方、また、仮想世界エルカドールについて、もっとお知りになりたい方は、ご遠慮なく旅先案内人の土屋までお手紙下さい。

それではみなさん。次回まで。

あなたの人生の旅が、いつまでも平和に送れますように・・・

プログラマー土屋のひとりごとのページ②.

ムーンライトな性…
(いみなし).

うーん.今回は ページが少ないから.たいしたことが書けないゾ!

(その二) タイマ割り込みを支配せよ!

今回は.1ページしかさけなかったので.少なくてすむものにしよう.と.いうことで.MSXのタイマ割り込みのおはなし.

其の一 38Hって知ってる?

多分.ふつうの人は.タイマ割り込みを使う時に.H.TIMI(FD9FH)を書き換えるよね.あと.ちょっと高度なマシン語プログラムになると「走査線割り込み」というのを使うかもしれない.そんなときは.H.KEYI(FD9AH)また.RS-232Cもここ。最近のGT内蔵のMIDIわりこみは.H.MDIN(忘れた…).なんてのも使う.MSXには実にたくさんの割り込みフックがあるのだ.でもね.これらのわりこみフックって.どこから来てるか知ってる?実は.全て同じメインROM(もしくはRAM*)の0038Hから来ているのだ. (*DOSの時はRAMの38Hにフックができている.)

MSXの割り込みは.外から「わり込み信号」が入ると必ず38Hにジャンプすることに決められている(これもモード1割り込みという).そして.その中に入ってから.上にあげたようなフック全てを1つづつ見てまわって,がいとうするフックに来た時に.プログラムが実行されるようになっている.要するに.割り込みがかかった時は.1/60タイマ割り込みだろうが.走査線だろうが関係なしに.38Hにとぶわけだ.

其の二 ゲームで使う割り込みって何がある?

MLSで使うわり込みは.タイマ割り込み.走査線わりこみ.MIDIタイマ割り込みの3つだけだ.それだけあれば他はいらない訳だから.他のフックはまわるだけムダ!そこで.大元である.38Hから.直接自分のプログラムへ.ダイレクトラインをひいてしまおう!自分のプログラムに直にくるため.それが何のわり込みかを自分で判別しなければならない.例として右に2つの見わけ方をのせておく.おっと!そのまえに.全てのレジスタをスタックに退避させておくのをお忘れなく.

> タイマ割りこみの見わけ方.
> VDPのポートの.ステータスレジスタ0のBIT7が1なら.タイマ割り込み

> 走査線わりこみの見わけ方
> VDPのポートの,ステータスレジスタ1のBIT0が1なら走査線

其の三 利点は….

速くなる!1~2msくらいは.これは当然のことだけど.もう1つ「おまけ」がついてくる.VDPコマンドを使用するときに.コマンドWAIT待機をしなければいけないのは知ってるよね.あの時.割り込みは禁止にしておかなくてはいけないって.本には書いてあるハズだ.でもあれって実は.システムがタイマ割り込みを識別する時に.VDPステータスレジスタが.今何番かを調べないからなのだ.要するに.それさえ変更してやれば.割り込み許可にしておいても全く問題ない.逆に欠点としては,キー入力は.自分でやる必要があるということ.I/Oポートの0AAHと.0A9Hを使ってキー判定をやろう!

~スタックたいひ~

```
PUSH AF
        ex. AF,AF'
        PUSH AF.
PUSH BC
PUSH DE
PUSH HL.
        exx
        PUSH BC
        PUSH DE
        PUSH HL
        exx
PUSH IX
PUSH IY.
```

← こんな感じで全てのレジスタを退避させるのだ!

あ~.もうおしまいだ….たいしたこと書けなくてごめんなさい.

第2回 おわり

作者のたわごとコーナー

どうも、こんにちは。メインプログラマー、サブプログラマー、MIDIコンポーザー、スプライトグラフィッカー、CHRグラフィッカー、お客様サービスセンター係、ユーザーサポート係、企画課の土屋です。今回もやっぱり死にました…(T.T)。

うーん、それにしても、どうしてこういうせっぱつまった時にトラブルってのは起こるんでしょうね…。おかげで発売が10日ものびてしまったではないか! 「マーフィーの法則」おそるべし! 前回、遊雅族さんの「MSX同人World #2」にデモソフトを送る時、期日の10日前に、テキスト&MIDI両用機のエプソンノートがこわれまして、修理に出したんですよ。そして今回、また…。10日前です…。でも、エプソンは修理早くって、両方とも5日程で返ってきました。

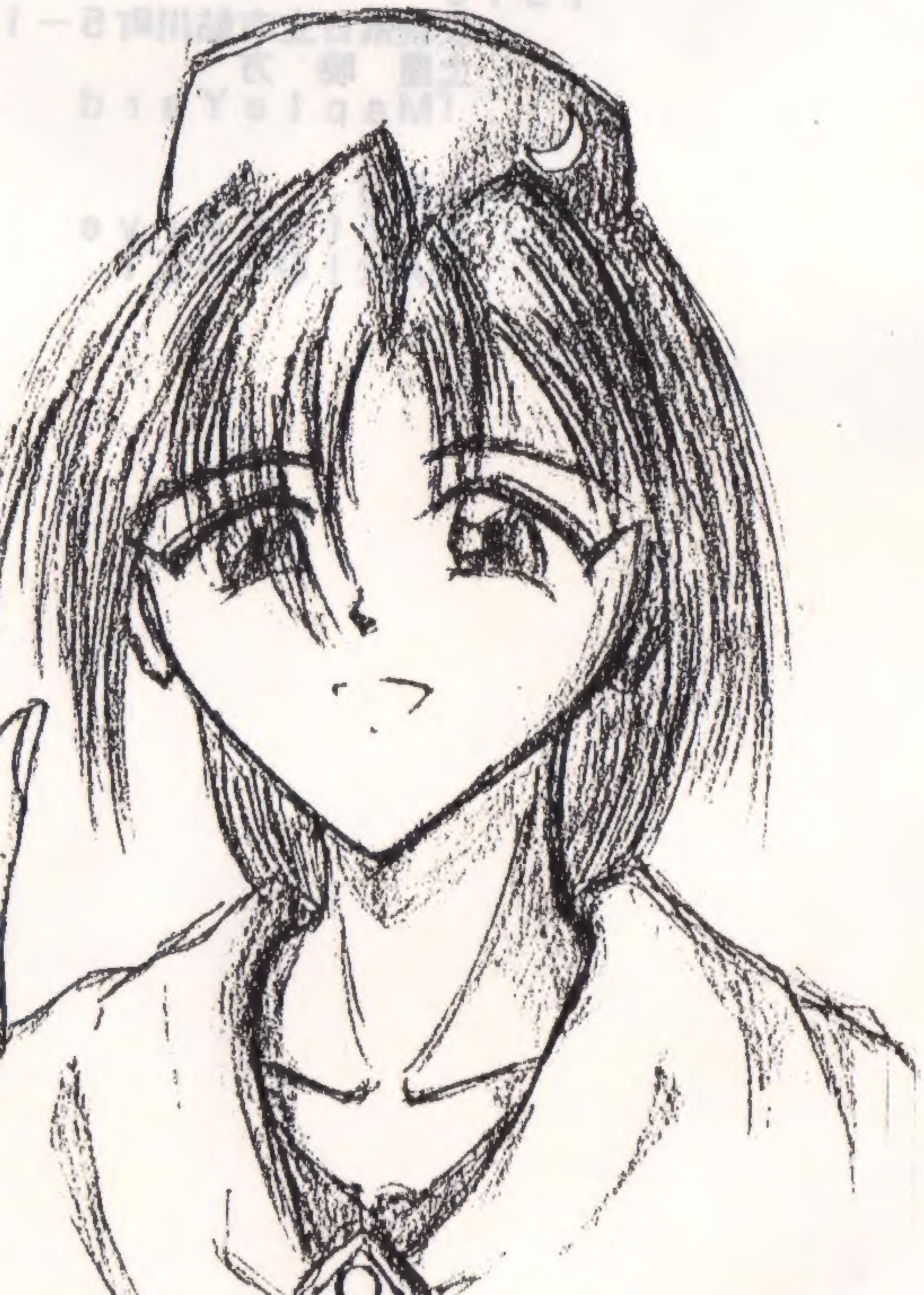
今回は、それにプラスして、HDDが…。あ～最悪。

ま、それはさておき、今回のSuperStyleはいかがでしょうか? サギだと思った方、それが普通かもしれません…(泣)。でも、これでも精一杯やっています。まあーグラフィックと音楽は、けっこうたくさん入れたつもりなので、それで許して下さい。

あ、そういえば、「M同#2」のお返事の中に、「シナリオがありがち」とか、「XakⅡと似ている」とか書かれている方が多数おりました。確かにそうですね…。ただし、ここまで見た限りは、ですけど。でも、安心して下さい。私の世界設定、シナリオは、決して「ありがち」なものにはならないことを保証します。私は、自分の世界には、結構自信がありますので…。何にしても、それだけ気にかけてくれるというのは、こちらとしてはうれしい限りです。今後も日々精進していきますので、よろしくお願いします。

さいごに、前回のサークル紹介紙で宣言した通り、絵をかきました。ま、こんなものです。他のグラフィック部内の人たちには全々かないません。元々商用の絵を描くつもりはないし…。とにかく、今回はSuperStyleのお買い上げ、本当にありがとう! もし興味があったら、お手紙下さい(返信)。うちの紹介誌を送らせて頂きますんで。

それでは!!



エンピツ描きですが許して下さい…。ペンは使わない(使えない)人なんで。

MapleYardについて

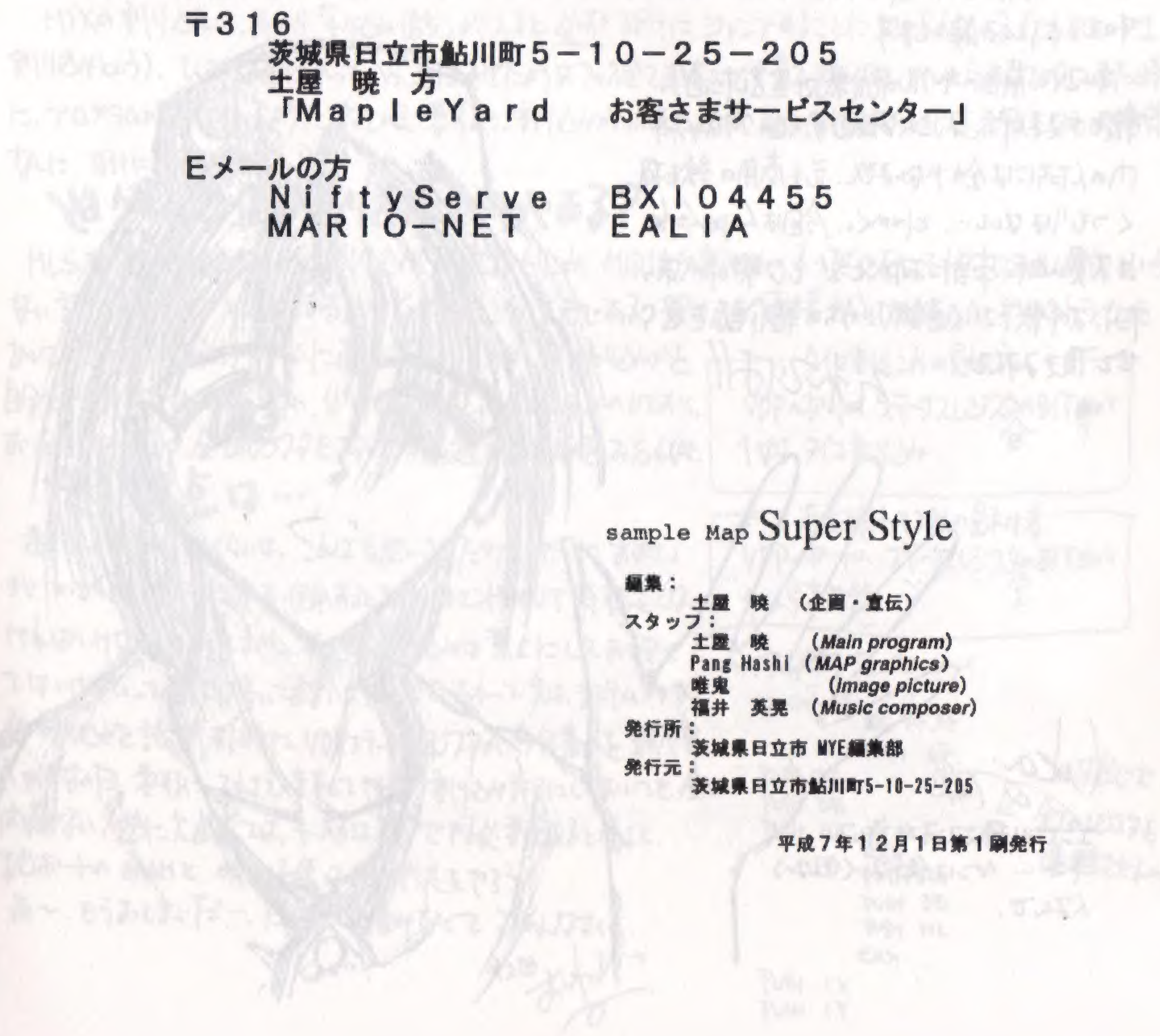
　ＭａｐｌｅＹａｒｄというサークルが出来たのは、つい最近です。実際にいつ頃かと申しますと、丁度Ｍ－ＦＡＮが休刊になったときです。最終号に記事が載っています。もしよろしければ、もう１度この名前を見てみて下さい。
　私どもは、常日頃から、ソフトハウス並のクオリティーを心がけてソフトを制作しています。今回、この「SuperStyle」を、世に送り出すに当たっても、これ専用のマップを１つ作っています。
　また、グラフィック、音楽、シナリオ、
システム、どれをとっても、決して納得いかないうちは、納得行くまで直します。これはどちらかというと、サークルのもっとーと言うよりは、個人的にみんなそういう性格なのです・・・。
　サークル員が少ないこと、これ以上はあまり増やす気もない事もありまして、当面はこの「ＭＬＳ」１本でやっていきます。また、製品版が出たときには、よろしくお願いします。

ユーザーサポートについて

　もし、ディスクを壊してしまった場合、そのディスクともう一枚ブランクを送って頂ければ交換いたします。その時、アンケートを出してくれてあれば、送料は当方負担しますが、出してない場合、お客様の負担になります。
　また、ご意見、ご希望がございましたら、遠慮なく下記の住所までお手紙をお送り下さい。今後の参考にさせて頂きます。

〒３１６
茨城県日立市鮎川町５－１０－２５－２０５
土屋　暁　方
「ＭａｐｌｅＹａｒｄ　お客さまサービスセンター」

Ｅメールの方
ＮｉｆｔｙＳｅｒｖｅ　ＢＸＩ０４４５５
ＭＡＲＩＯ－ＮＥＴ　ＥＡＬＩＡ



sample Map Super Style

編集：
土屋　暁　（企画・宣伝）
スタッフ：
土屋　暁　(*Main program*)
Pang Hashi (*MAP graphics*)
唯鬼　(*image picture*)
福井　英晃　(*Music composer*)
発行所：
茨城県日立市 MYE編集部
発行元：
茨城県日立市鮎川町5-10-25-205

平成７年１２月１日第１刷発行

Sup